



KONAMI



PES 2013
PRO EVOLUTION SOCCER

KONAMI





WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.



PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER

Erste Schritte	05	Strategie	12
Hauptmenü	06	Spielbildschirm	15
• Spielmodi	06	Steuerung	16
• Editier-Modus	07	• Allgemeine Steuerung	16
• Informationen	07	• Weiterentwickelte Steuerung	18
• Galerie	07	• Steuerung für Anfänger	20
• Optionen	07	• Steuerung für Fortgeschrittene	23
Widget	08	Mit Xbox LIVE verbinden (Online-Modus)	28
myPES 2013	09	Mitwirkende	30
Persönliche Daten	10	Product Support	31


Danke, dass Sie PES 2013 von KONAMI erworben haben. Lesen Sie bitte dieses Handbuch vor dem Spielen sorgfältig durch und bewahren Sie es an einem sicheren Ort auf, damit Sie später darauf zugreifen können. Screenshots im Handbuch stammen aus der englischen Version des Spiels.

HINWEIS: KONAMI verschickt keine Ersatzhandbücher.

Bei KONAMI sind wir ständig bemüht, unsere Spiele zu verbessern. Je nach Kaufdatum kann sich dieses Produkt daher geringfügig von anderen unterscheiden.

PES 2013 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy





HINWEIS: Dieses Spiel wird in Dolby Digital 5.1-Surroundsound präsentiert. Schließen Sie Ihre Microsoft Xbox 360 über ein optisches Digitalkabel an eine Musikanlage mit Dolby Digital-Technologie an. Verbinden Sie das optische Digitalkabel mit einem Xbox 360 Component-HD-AV-Kabel, Xbox 360 VGAHD- AV-Kabel oder Xbox 360 AV-Kabel mit S-Video-Anschluss. Wählen Sie im Abschnitt „System“ der Xbox 360-Steuerung den Menüpunkt „Konsoleneinstellung“, danach „Audiooptionen“, „Digitalausgang“ und schließlich „Dolby Digital 5.1“, um aufregenden Surroundsound zu erleben.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, drücken Sie im Titelschirm . Daraufhin werden Ihre Systemdaten erstellt und Sie können den gewünschten Schwierigkeitsgrad auswählen. Erstellen Sie nun Ihre Persönlichen Daten. Falls Sie über einen Internetzugang verfügen und an Onlinespielen teilnehmen möchten, können Sie auch mit den hierzu notwendigen Einstellungen fortfahren (siehe S. 28). Schließlich haben Sie noch die Möglichkeit, das „Leistungstraining“ zu absolvieren, um Ihre Fähigkeiten im Spiel zu verbessern. Sollten Sie mit PES nicht vertraut und unsicher sein, wie man schießt, dribbelt oder verteidigt, bietet sich Ihnen hier die perfekte Möglichkeit, dies zu erlernen. Wenn Sie das Training an dieser Stelle überspringen, gelangen Sie zum Hauptmenü, wo Sie die Möglichkeit haben, einen Modus auszuwählen und zu starten.


Beim nächsten Spielstart werden vorhandene Daten automatisch geladen und Sie können über das Hauptmenü auf das Leistungstraining zugreifen.

HINWEIS: Bei allen in diesem Handbuch enthaltenen Aktionen wird davon ausgegangen, dass Sie für Spielerbewegungen die Steuerung mit dem linken Stick () festgelegt haben, die in diesem Spiel standardmäßig verwendet wird. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 10.

ERSTER SPIELSTART

Benutzen Sie das Steuerkreuz () oder den linken Stick () , um sich durch Menüs zu bewegen. Mit der  -Taste bestätigen Sie Ihre Auswahl, mit der  -Taste brechen Sie Aktionen ab oder wechseln zu vorherigen Bildschirmen.

Im unteren Bildschirmbereich finden Sie eine Reihe von Hilfefunktionen. Wenn Ihnen eine bestimmte Option nicht klar ist, halten Sie den Cursor eine kurze Zeit darüber. Im nun erscheinenden Pop-up-Fenster wird die Funktion in einem Hilfetext erläutert.

Wenn das Hilfe-Symbol im unteren Bildschirmbereich erscheint, können Sie mit  einen Text mit Erklärungen zum Spiel oder aktuellen Bildschirm anzeigen lassen.

WICHTIGE INFORMATIONEN ZUM SPEICHERN VON SPIELDATEN

Ihr aktueller Spielfortschritt wird an bestimmten Punkten im Spiel, einschließlich nach dem Schlusspfiff, gespeichert.

WICHTIGE INFORMATIONEN ZU MEISTER-LIGA-DATEN

Wollten Sie immer schon mal gegen Ihre Freunde antreten, um herauszufinden, wer das bessere Meister-Liga-Team hat? Sichern Sie dazu einfach Ihre Mannschaftsdaten auf einem Speichermedium und nehmen Sie sie überallhin mit. Wechseln Sie, nachdem Sie die Daten auf das System eines Freundes kopiert haben, zu „Team wählen“/„Benutzerdaten“.

Achtung: Haben beide Meister-Liga-Datensätze identische Namen (wie zum Beispiel „Teamdaten 01“), riskieren Sie, die Daten Ihres Freundes zu überschreiben. Um dies zu verhindern, können Sie den Namen ändern, indem Sie die Daten im Meister-Liga-Menü an einem anderen Ort speichern.

HAUPTMENÜ-BILDSCHIRM

Im Hauptmenü haben Sie Zugriff auf alle Spielmodi, Features und Optionen von PES. In einer neuen Widgetleiste im oberen Bildschirmbereich können Sie einfach Onlinespiele mit anderen Nutzern einrichten (siehe S. 08)



SPIEL

Spielen Sie mit Freunden oder dem Computer bzw. gegen sie oder schauen Sie einfach zwei computergesteuerten Mannschaften bei ihrem Spiel zu. Hier haben Sie auch die Möglichkeit, Onlinespiele zu starten.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Treten Sie im exklusiven UEFA Champions League-Modus gegen die Elite des europäischen Fußballs an. Ist Ihre Mannschaft stark genug, um in der Gruppenphase zu bestehen? Erreichen Sie die K.o.-Runden? Schaffen Sie es, als einer der wenigen den Pokal in Händen zu halten, von dem jeder Spieler, Manager und Fan träumt?



COPA SANTANDER LIBERTADORES

Wählen Sie eine lateinamerikanische Vereinskraft und nehmen Sie die Herausforderung an, um schließlich den begehrten Copa Santander Libertadores in den Händen zu halten!



WELT DES FUSSBALLS

Die „Welt des Fußballs“ bietet Ihnen die anspruchsvollsten PES-Spielmodi:

Meister-Liga: Treten Sie in der gefeierten „Meister-Liga“ an und erleben Sie eines der detailreichsten Licensysteme, das es je in einer Fußballsimulation gegeben hat. Entwickeln Sie Ihre Spieler, verstärken Sie Ihre Mannschaft durch Transfers und managen Sie Ihren Verein. Führen Sie das Team von Erfolgen im Inland zu internationalem Ruhm in der UEFA Champions League und UEFA Europe League. Einfach unerreichbar.

Werde zur Legende: In diesem fordernden Modus erleben Sie die Karriere eines von Ihnen erstellten Spielers. Wenn Sie gute Leistungen erbringen, wächst Ihr Ansehen und Sie erhalten Transferangebote von verschiedenen Vereinen. Schaffen Sie es, in die Geschichte des Fußballs einzugehen?

Meister-Liga Online: Die Onlineversion der berühmten Meister-Liga verspricht noch mehr Spannung und monatelange Herausforderung. Der Aufbau ist ähnlich wie beim Offline-Original, allerdings treten Sie nun gegen andere Online-Nutzer an!



WETTBEWERB

Treten Sie in verschiedenen Offline- und Online-Pokalwettbewerben an.



ONLINE-COMMUNITY

Treffen Sie Freunde online und spielen Sie eine Vielzahl von Online-Matches nach verschiedenen Regeln.

HINWEIS: Die Online-Community-Funktion wird nachträglich durch ein kostenloses Online-Update integriert.



TRAINING

Die perfekte Möglichkeit, sich mit den verschiedenen Fußballtechniken und -fertigkeiten vertraut zu machen. Erlernen Sie die Steuerung des Spiels in den ausführlichen Tutorials des „Leistungsstrainings“ oder wählen Sie das „Freie Training“ aus, in dem Sie Spielsituationen auf beliebige Art trainieren können. Wenn das Training einem richtigen Spiel ähneln soll, wählen Sie im Pausemenü den Punkt „Strategie“. Legen Sie danach die Reservespieler des Auswärtsteams fest, indem Sie **X** drücken und „Teilnahme-einstellung“ wählen.



EDITIER-MODUS

Im Editier-Modus können Sie Spieler, Embleme und Wettbewerbsnamen ändern sowie Lieder und Fangesänge auswählen. Sie haben sogar die Möglichkeit, eigene Stadien und Plätze zu erstellen.

HINWEIS:

- Bearbeitete Spieler werden in allen Offline-Spielmodi, bearbeitete Trikots in allen Offline- und Online-Spielmodi verwendet.
- Wählen Sie „Laden“, um Editierte Daten aus PES 2012 zu importieren und einzusetzen. Daten anderer Modi können auf diese Art nicht verwendet werden. Denken Sie daran, dass durch die Verwendung von Daten aus PES 2012 alle von Ihnen in PES 2013 erstellten Editierten Daten überschrieben werden.



INFORMATIONEN

Schauen Sie regelmäßig nach, ob neue Online-Informationen oder herunterladbare Datenpakete erhältlich sind.



GALERIE

Schauen Sie sich Ihre bisherigen Leistungen, Ergebnisse und gespeicherten Wiederholungen an.



OPTIONEN

Hier können Sie Ihre Persönlichen Daten, Online-Einstellungen, System-Einstellungen und den Wiedergabelisten-Editor konfigurieren.



Über das Widget können Sie Onlinespiele mit anderen Community-Mitgliedern einrichten oder sich mit ihnen unterhalten, während Sie in unterschiedlichen Modi spielen.

Um das Widget nutzen zu können, müssen Sie online sein (siehe Seite 28).

Anzeige der Widgetleiste

Das Widget ist momentan verfügbar. Drücken Sie , um es anzuzeigen.

Das Widget ist momentan nicht verfügbar (oder Sie sind gerade offline).

Widget öffnen

Drücken Sie , um das Widget bei angezeigter Widgetleiste zu öffnen. Wählen Sie eines der unten beschriebenen Symbole, um herauszufinden, welche Möglichkeiten das Widget bietet.

Widgetsteuerung

- : Widgetleiste anzeigen/verbergen
- / : Optionen auswählen
- / : Scrollen
- : Auswahl bestätigen
- / : Community-Gruppenliste wechseln

Vor dem Beitritt zu einer Sitzung

- Nach einem Community-Spiel/freien Spiel suchen
- Nach einem freien Multiplayerspiel suchen
- Nach einem Community-Teamspiel suchen
- Benutzerliste anzeigen

Nach dem Beitritt zu einer Sitzung

- Der Host startet die Sitzung, die Teilnehmer wechseln zum Onlinemenü
- Andere Nutzer zu einer Sitzung einladen
- Die Sitzung verlassen
- Textchat (bei Verwendung der Jugendschutzeinstellung deaktiviert)

HINWEIS:

- Die Widget-Funktion wird nachträglich durch ein kostenloses Online-Update integriert.
- Sind keine Sitzungen vorhanden, denen Sie beitreten können, erstellt das Widget automatisch eine neue. („Sitzung“ bedeutet, dass Sie mit anderen Systemen von Community-Mitgliedern synchronisiert werden, mit denen Sie online spielen.)
- Weitere Einzelheiten zu den Widget-Symbolen finden Sie in den Hilfetexten des Spiels.

myPES 2013 oder auch kurz myPES ist eine Facebook-App, die Sie schnell mit PES 2013 verbinden können. Mit myPES können Sie Rekorde hochladen, Ihre Ergebnisse verwalten und auf Tabellen und Statistiken zugreifen, um gegen Freunde und Rivalen auf der ganzen Welt anzutreten. Außerdem hilft Ihnen die App dabei, Ihr Spiel zu verbessern.

Und das Beste: myPES ist absolut kostenlos!

Verbinden

Falls Sie sich bereits bei Facebook angemeldet haben, müssen Sie nur noch Ihren vorhandenen myPES-Account aktivieren oder einen neuen unter „Persönliche Daten/myPES“ erstellen.

Installieren Sie danach bitte myPES auf Ihrem Facebook-Account und registrieren Sie die App. Weitere Einzelheiten finden Sie in den Hilfetexten des Spiels und auf der offiziellen PES 2013-Website.

Wenn Sie myPES installieren und mit PES 2013 verbinden, erhalten Sie folgende Boni:

- Zusätzliche Punkte in der Meister-Liga Online
- Einladungen zu besonderen Wettbewerben, die exklusiv myPES-2013-Nutzern zur Verfügung stehen

Spielen

- Kämpfen Sie in Privaten Ligen mit Ihren Facebook-Freunden um die Tabellenspitze.
- Werden Sie die Nr. 1 in der globalen myPES-Rangliste.
- Teilen Sie Ihre Spielergebnisse auf Ihrer Facebook-Pinnwand Ihren Freunden mit.
- Erstellen Sie Gruppen oder treten Sie anderen Gruppen bei, um viele neue PES-Spieler kennenzulernen.
- Schalten Sie zahlreiche Badges frei und meistern Sie die abwechslungsreichen Herausforderungen.

Vergleichen

- Vergleichen Sie Ihre Ergebnisse und Ihre Spielweise mit anderen myPES-Spielern.
- Finden Sie passende Gegner anhand Ihrer myPES-Statistiken und Ihres myPES-Rangs.
- Vergleichen Sie Ihre persönlichen Statistiken mit den global ermittelten myPES-Statistiken.
- Werten Sie Ihre Statistiken aus, um Ihr Spiel zu verbessern.

HINWEIS:

- Die myPES-Funktion wird nachträglich durch ein kostenloses Online-Update integriert.
- myPES für Facebook läuft auf allen Internetbrowsern für Computer, Tablets und Smartphones.

Verbinden Sie sich mit der offiziellen PES 2013-Facebook-App www.facebook.com/PES

Facebook ist ein sozialer Netzwerkdienst der Firma Facebook, Inc.

Bei den „Persönlichen Daten“ handelt es sich um Daten, in denen verschiedene Benutzer ihre Cursor-Einstellungen und Tastenkonfigurationen speichern können. Verwenden Sie Ihre bevorzugte Zusammenstellung einfach, indem Sie die Persönlichen Daten vor einem Spiel laden. Sie haben auch die Möglichkeit, die Daten auf ein Speichermedium zu übertragen und mitzunehmen. Wenn Sie also bei Freunden spielen, können Sie dort Ihre persönlichen Daten problemlos auf dem System Ihres Freundes laden.



HINWEIS: Sie können Persönliche Daten unter „Einstellungen für Persönliche Daten“ im Hauptmenü oder über die Option „Seite wählen“ vor dem Spielstart erstellen oder bearbeiten.

EINSTELLUNGEN FÜR PERSÖNLICHE DATEN

Name der Persönlichen Daten: Geben Sie einen gewünschten Namen ein.

Tastenkongfiguration: Wählen Sie aus einer Vielzahl von Spieler- und Mitspieler-Steuerungen sowie Controller-Konfigurationen aus und passen Sie sie nach Ihren Vorstellungen an.

- **Spielerbewegung:** Sie haben die Wahl zwischen **L** + **C**, **O** (die empfohlene Standardeinstellung) und **C**.
- **Mitspieler-Steuerung:** Wählen Sie zwischen „Unterstützt“ (drücken Sie **A**, danach **B** zur Auswahl eines Spielers und lassen Sie ihn direkt in die gegnerische Hälfte laufen) oder „Manuell“ (drücken Sie **A**, danach **B** zur Auswahl eines Spielers, um seinen Lauf vollständig mit **B** zu steuern, während Sie Ihren aktiven Spieler weiterhin mit **L** bewegen).
- **Steuerungsart:** Legen Sie Ihre bevorzugte Steuerungsart fest. Weitere Einzelheiten finden Sie im Konfigurationsdiagramm auf dem Bildschirm.

Unterstützungseinstellungen: Wählen Sie aus, wie der Cursor gewechselt wird (die Art und Weise des Wechsels zwischen von Ihnen kontrollierten Spielern), und legen Sie „Cursor-Beschreibung“, „Anzeigeinstellungen“ sowie die Stufe der „Passhilfe“ fest. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Pässe landen bei Spielern derselben Mannschaft. Ist die Stufe auf Null gestellt, können Sie manuelle Pässe spielen, ohne **LT** gedrückt zu halten.

Folgende Spieleranwahl-Einstellungen sind verfügbar:

- **Unterstützt:** Der Cursor wechselt automatisch zwischen den Spielern. Sollten Sie einen anderen Spieler als den automatisch gewählten wünschen, so drücken Sie **LB**.
- **Halb unterstützt:** Der Cursor wechselt nur automatisch, wenn die Mannschaft angreift. Beim Verteidigen müssen Sie den Cursor manuell durch Drücken von **LB** wechseln.
- **Nicht unterstützt:** Der Cursor bleibt auf einem Spieler, bis Sie **LB** drücken.
- **Fest:** Der Cursor bleibt auf einem ausgewählten Feldspieler.

EINSTELLUNGEN FÜR PERSÖNLICHE DATEN (FORTSETZUNG)

Für die Funktionen Manueller Pass/Manueller Schuss sind nun zwei neue Optionen vorhanden (siehe S. 18):

- **Manueller Schuss:** Nach der Aktivierung können Sie manuelle Schüsse ausführen, ohne **LT** gedrückt zu halten.
- **Manuelle Führung:** Aktivieren Sie diese Option, um die Manuelle Führung anzuzeigen. So können Sie sehen, in welche Richtung der Ball sich beim Schießen oder Passen bewegen wird. Hierzu muss der mit dem Cursor markierte Spieler sich im Ballbesitz befinden.

Sie können auch festlegen, ob die Spielersteuerung unterstützt werden soll. Bei aktivierter Option passen, schießen und klären die Spieler automatisch.

Dies trifft auch auf Grätschen zu, für die es folgende zusätzliche Einstellungen gibt: nie (aus), gelegentlich basierend auf der Situation (normal), oft (schwierig).

Kombinationstricks: Diese ermöglichen Ketten aus bis zu vier Aktionen, indem Sie einfach **LB** und **B**, **A**, **B** oder **A** drücken.

Wählen Sie die Option „Kombinationstricks“ in den Persönlichen Daten aus, um neue Kombinationstricks zu erstellen oder vorhandene zu ändern.

Wählen Sie zum Erstellen neuer Tricks Richtungen des **B** wie zum Beispiel **A**, aus und legen Sie danach bis zu vier Tricks und Fertigkeiten fest. Wenn Sie mit der Zusammenstellung zufrieden sind, können Sie sie benennen. Abschließend müssen Sie die Tricks über die Option „Steuerung zuweisen“ aktivieren.

HINWEIS: Um Kombinationstricks, die Sie einem bestimmten Controller zugewiesen haben, gemeinsam mit Ihrer Strategie zu speichern, wählen Sie „Datenverwaltung“ und danach „Speichern“ aus (siehe „Strategie“ auf Seite 14). Spielen mehrere Benutzer in einer Mannschaft, kann jeder eine eigene Zusammenstellung von Kombinationstricks durch Auswahl der Persönlichen Daten verwenden.

Importieren: Importieren Sie Persönliche Daten von Ihrem Speichermedium.

Exportieren: Exportieren Sie Persönliche Daten auf Ihr Speichermedium.



STRATEGIEEINSTELLUNGEN

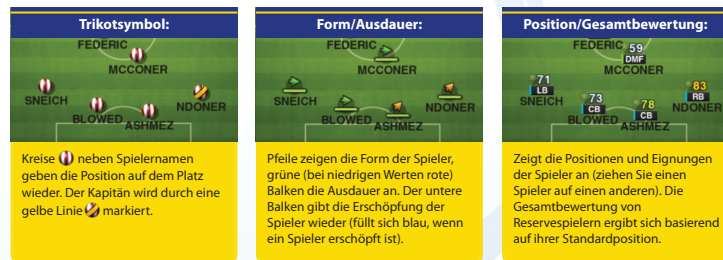
In den Unterstützten Einstellungen können Sie durch Auswahl einiger Stichworte eine Strategie erstellen. Drücken Sie, wenn Sie bereit sind, die **Ⓢ**-Taste, um zum Spielmenü zurückzukehren. Sobald Sie mit den Feinheiten der Spielpläne vertraut sind, können Sie versuchen, einen eigenen zu erstellen.

In Mehrspielerpartien wird der Controller, von dem aus der Benutzer die Strategie bearbeiten kann (automatisch der mit der niedrigsten Nummer), als „Anführer“ bezeichnet.

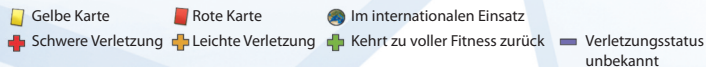
Während eines Spiels können Sie über das Pausemenü ebenfalls auf die Strategie zugreifen.



Drücken Sie **LB** / **RB**, um die Spielfeldanzeige umzuschalten auf:



Folgende Symbole können neben den Trikotsymbolen erscheinen:



Bei Verwendung von Position/Gesamtbewertung werden Spieler, die Spielstil-Karten besitzen, mit einem Stern markiert (siehe Seite 13).

Die Fähigkeiten der Spieler erhalten einen Rang zwischen A (höchster) und E (niedrigster).

SPIELERINFORMATIONEN ANZEIGEN

Um Informationen über einen Spieler auf dem Platz zu erhalten, platzieren Sie einfach den Cursor über ihm und drücken Sie **△**. Daraufhin werden Name, Nummer, aktuelle Position und sein Rang (in absteigender Reihenfolge von A bis E) angezeigt. Drücken Sie **Ⓢ**, wenn Sie sich vereinfachte Angaben über den Spieler in vier Kategorien („Technik“, „Geschwindigkeit“, „Widerstand“ und „Fitness“) sowie eventuell vorhandene Spielstil- oder Fähigkeitskarten ansehen möchten. Auf weitere Einzelheiten können Sie durch Auswahl der Kategorien zugreifen.

Wenn Sie einen Spieler auf eine neue Position setzen, wird diese rechts neben der aktuellen angezeigt.

Spielstil- und Fähigkeitskarten

Einige Spieler besitzen Spielstil- und Fähigkeitskarten, die ihnen Vorteile gegenüber dem anderen Team verschaffen können. Wenn Sie sich die Karten eines Spielers ansehen möchten, wählen Sie ihn aus und drücken Sie **Ⓢ**. Die Hilfefunktion des Spiels enthält weitere Hinweise.

POSITIONEN BEARBEITEN UND AUSWECHSLUNGEN DURCHFÜHREN

Um die Position eines Spielers auf dem Platz zu ändern, platzieren Sie den Cursor über ihm und drücken Sie **△**, um ihn zu nehmen. Drücken Sie **△** erneut, wenn Sie ihn auf die gewünschte Position gesetzt haben.

Wenn Sie einen Spieler nehmen, wird ein Spielfeldabschnitt markiert. Hierdurch sehen Sie, wo der Spieler basierend auf seiner Rolle positioniert werden sollte.

Um Auswechslungen durchzuführen, nehmen Sie den Spieler, den Sie aus der Aufstellung entfernen möchten, indem Sie **△** drücken. Bewegen Sie den Cursor über den Spieler, der seinen Platz einnehmen soll, und drücken Sie zur Bestätigung noch einmal **△**.



HINWEIS:

- Spielerpositionen werden automatisch durch Ihre Platzierung auf dem Spielfeld bestimmt.
- Für jede Aufstellung gibt es eine festgelegte minimale und maximale Anzahl von Spielern, die auf bestimmten Positionen eingesetzt werden können. Wenn Sie einen Spieler nicht an der gewünschten Stelle platzieren können, sehen Sie sich Ihre Aufstellung an.

EINSTELLUNGEN IM SPIELERMENÜ

Um auf die Einstellungen des Spielermenüs zuzugreifen, wählen Sie einen Spieler auf dem Platz aus und drücken Sie die **Ⓢ**-Taste. Daraufhin haben Sie folgende Optionen:

- **Position wählen:** Legen Sie die Position des Spielers manuell fest.
- **Als Kapitän wählen:** Wählen Sie den Spieler als Kapitän aus.
- **Deckungsarten:** Legen Sie fest, welche Gegner vom Spieler gedeckt werden.
- **Teilnahmeinstellung:** Lassen Sie den ausgewählten Spieler an einem Training teilnehmen (nur verfügbar im Freien Training).



STRATEGIEMENÜ

Optimieren Sie Ihre Strategie auf verschiedene Arten.

HINWEIS: In den Einstellungen der Persönlichen Daten können Sie die Steuerungen zur Auswahl von „Standardstrategien“ und „Taktische Hilfe“ ändern.



Standardtaktiken 1, 2, 3, 4

Legen Sie eine Auswahl von Standardtaktiken fest (maximal vier), von denen immer eine in Spielen automatisch angewendet wird.

Zum Erstellen einer Standardtaktik müssen Sie zuerst eine Aufstellung auswählen und können dann individuelle Optionen ändern.

HINWEIS: Durch die Verwendung bestimmter Strategien können sich Einschränkungen hinsichtlich der Auswahl einstellbarer Schieberegler ergeben. Die im Pausemenü während eines Spiels angezeigte Strategie gibt die momentan aktiven Standardtaktiken wieder (Standardtaktik 1 vor dem Anstoß).

Taktische Hilfe

Legen Sie fest, ob taktische Aktionen wie zum Beispiel „Abseitsfallen“, „Spielerwechsel“, „Aufstellung ändern“ oder „Änderungen der Offensiv-Ausrichtung“ in Spielen automatisch erfolgen sollen. Darüber hinaus können Sie dem Steuerkreuz (⬇️) Strategien zuweisen und sich eine Startaufstellung automatisch aussuchen lassen.

HINWEIS: In bestimmten Situationen können einige Strategien nicht verwendet werden.

Einstellungen für Standardsituationen

Benennen Sie Ihren Spieler für Standardsituationen. Unter „Spieler nach vorne“ können Sie den Defensivspieler auswählen, der sich in Standardsituationen in Richtung des gegnerischen Tors bewegt.

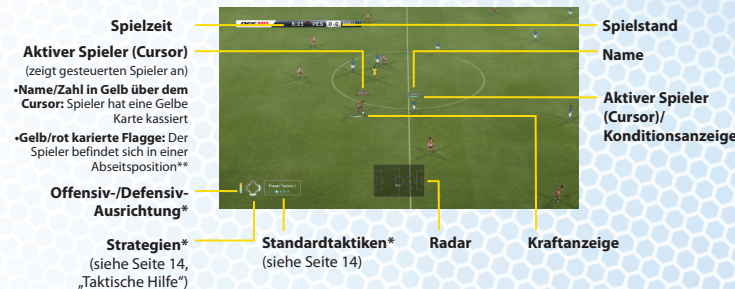
Datenverwaltung

Speichern oder laden Sie Ihre Strategie.

Co-Trainermodus

Ist dieser Modus aktiviert, können Sie taktische Anweisungen geben, während der Computer die Spieler auf dem Platz steuert.

In diesem Abschnitt lernen Sie die verschiedenen Informationen kennen, die während eines Spiels auf dem Bildschirm zu sehen sind. Greifen Sie auf „System-Einstellungen“, „Spielbildschirm-Einstellungen“ über das Haupt- oder Pausemenü zu, um die Anzeige nach Ihren Wünschen anzupassen.



* wird nur kurze Zeit beim Wechseln angezeigt. Einzelheiten zur Steuerung finden Sie auf Seite 27

** nur wenn der Cursor auf „Fest“ eingestellt ist

GESTEUERTER SPIELER – LEISTEN UND ANZEIGEN



Aktiver Spieler: Der aktive gesteuerte Spieler wird durch eine Leiste (den sogenannten „Cursor“) über seinem Kopf markiert. Jeder Benutzer wird durch eine unterschiedliche Farbe gekennzeichnet, die Sie bei Auswahl der Seiten sehen können.



Konditionsanzeige: Unter dem aktiven Spieler befindet sich die Konditionsanzeige (falls sie in den Spielbildschirm-Einstellungen aktiviert wurde). Grün steht für gute Kondition, rot bedeutet, dass der Spieler erschöpft ist.



Kraftanzeige: Die Kraftanzeige erscheint unter dem Spieler, wenn Sie einen Pass oder Schuss starten. Je länger Sie die entsprechende Taste gedrückt halten, desto weiter füllt sich die Anzeige und desto kraftvoller wird der Pass oder Schuss ausgeführt. Die Farbe der Kraftanzeige ändert sich beim manuellen Schießen oder Passen.

Manuelle Führung: Zeigt die Ballrichtung bei manuellen Pässen und Schüssen an. Diese Option können Sie in den „Einstellungen für Persönliche Daten“ deaktivieren.

EREIGNISSYMBOLS



Rückkehr ins Spiel (keine Verletzung)



Rückkehr ins Spiel (leichte Verletzung)



Keine Rückkehr ins Spiel (aufgrund einer Verletzung)



Indirekter Freistoß



Auswechslungen (rein/raus)



Die Erläuterungen in diesem Handbuch enthalten eine große Anzahl von Steuerungen, Tricks und Fähigkeiten. Aber es gibt noch mehr! Im Pausenmenü des Spiels finden Sie die „Liste der Aktionen“ mit weiteren Einzelheiten.

Bei allen gezeigten Steuerungen können Eingaben mit dem linken Stick (L) auch über das Steuerkreuz (C) erfolgen. Wählen Sie „Tastenkongfiguration“ unter „Optionen“/„Persönliche Daten“ aus, um Ihre Tastenbelegung zu ändern (weitere Informationen auf Seite 10).

■ **Angriff** ■ **Abwehr**



LT Linker Schalter

RT Rechter Schalter

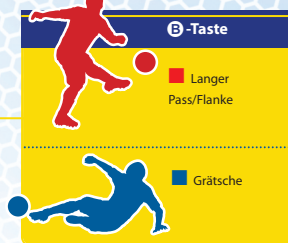
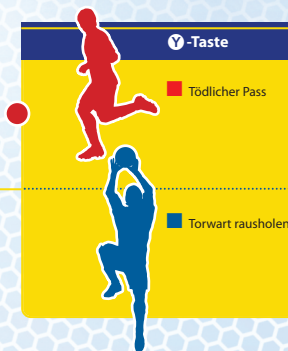
Start

Back

Steuerkreuz



Xbox Guide-Taste



*Die L- und R-Tasten funktionieren, wenn sie gedrückt werden.



HINWEIS:

Denken Sie beim Lesen bitte an folgende Aspekte:

- Bei allen hier erläuterten Steuerungen wird davon ausgegangen, dass Sie die Standardeinstellung zur Spielersteuerung mit dem linken Stick (L) nicht geändert haben.
- Bei Bewegungen mit dem linken (L) und rechten Stick (R) wird davon ausgegangen, dass sich Ihr Spieler direkt von links nach rechts bewegt.
- Neue Steuerungen sind mit **NEU**, geänderte mit **NEU** markiert.

ERLEBEN SIE DAS NEUE WEITERENTWICKELTE STEUERUNGSSYSTEM

MANUELLE PÄSSE

Dank der Manuellen Pässe liegt es jetzt ganz an Ihnen, wo ein Pass landet.

Manueller Pass RT halten + L + A (oder Y)

Manueller langer Pass RT halten + L + B

Weiter Pass (Lupfer) RT halten + B

HINWEIS: Wenn Sie die „Passhilfe“ unter „Persönliche Daten“ auf Null stellen, können Sie manuelle Pässe spielen, ohne RT gedrückt zu halten.

MANUELLE SCHÜSSE

Steuern Sie Richtung, Höhe und Kraft Ihrer Schüsse.

NEU **Manueller Schuss (hoch)** RT halten + L + X

NEU **Manueller Schuss (niedrig)** RT halten + L + X, Y

NEU **Tunnelschuss** RT halten + X + L

HINWEIS: Wenn Sie Manuelle Schüsse unter „Persönliche Daten/Spielerunterstützung“, aktivieren, können Sie diese Art von Schüssen spielen, ohne RT zu halten.

PRÄZISIONSDRIBBLING

Diese neue Fertigkeit erweitert 1-gegen-1-Situationen um eine neue Dimension.

NEU **Präzisionsdribbling** RT halten + L

DYNAMISCHER DOPPELPASS

Dieser verbesserte Doppelpass sorgt für einen fließenderen Spielablauf.

NEU **Dynamischer Doppelpass** LB halten + A, R

VERBESSERTER BALLANNAHME

Nun können Sie nach der Ballannahme einen Flick oder eine Finte spielen. Eine großartige Neuerung!

NEU **Perfekte Ballannahme** RT halten (direkt vor der Ballannahme)

NEU **Stopp und Flick** RT halten (direkt vor der Ballannahme)

NEU **Sombrero** (nach Ausführung des Flicks) RT halten + L

NEUE FÄHIGKEITEN

Weitere Tricks für 1-gegen-1-Situationen.

NEU **Flipper und herum** R oder R halten + L

NEU **Tunnelpass** RT halten + RB + L (in Richtung des Gegners)

NEU **Außen herum** (in der Nähe des Gegners) RT + RB halten + L oder L

VERBESSERTER ABWEHR

Mehr Freiheit und Variationsmöglichkeiten machen die Abwehr wesentlich realistischer und sorgen für eine taktische Ausrichtung.

NEU **Pressing** RB + A halten

NEU **Verzögerung** A halten

NEU **Attacke** A, A drücken

NEU **Defensivverfolgung** RT halten + L



ANGRIFFSSTEUERUNG

DRIBBLING

Dribbling

Benutzen Sie **L**, um den von Ihnen kontrollierten Spieler in die ausgewählte Richtung dribbeln zu lassen.

Sprint-Dribbling

Halten Sie **RB** + **L**, um mit dem Ball zu sprinten.

BALLANNAHME

Ballannahme

Drücken Sie **L** in die Richtung, in der Sie den Ball annehmen möchten.

PASS-SPIEL

Pass

- Kurzer Pass: **A**
- Langer Pass: **B**
- Tödlicher Pass: **Y**

FLANKEN

Flanke

Mit **L** steuern Sie die Richtung. Folgende Flanken sind verfügbar:

- Standardflanke: **B**
- Niedrige Flanke: **B**, **B**
- Flacher Ball: **B**, **B**, **B**
- Hohe Flanke: **RT** halten + **B**

SCHIESSEN

Schuss

Schießen Sie mit **X** und steuern Sie den Schuss mit **L**. Drücken Sie **X**, bevor der Spieler den Ball annimmt, um einen Direktschuss, Kopfball oder Volley auszuführen.

KRAFTANZEIGE

Die Länge der Kraftanzeige bestimmt Kraft und Höhe, mit der Sie den Ball schießen oder werfen, und wird über die Länge des Tastendrucks festgelegt. Nach Erreichen der maximalen Kraft wird die Aktion automatisch ausgeführt, wenn Sie sie nicht rechtzeitig mit der **A**-Taste abbrechen, um einen Trick auszuführen (siehe Seite 15).



ABWEHRSTEUERUNG

ABWEHRGRUNDLAGEN

NEU Bedrängen

Halten Sie **L** + **RB** + **A**, um den Gegner mit dem von Ihnen gesteuerten Spieler zu bedrängen.

Bedrängen (COM)

Halten Sie **X**, um den Gegner mit einem COM-Spieler zu bedrängen.

Grätsche

Drücken Sie **B**, um eine Grätsche zu versuchen. (Vorsicht: Falsches Timing kann schnell zu einer Karte führen!)

NEU Verzögerung

Halten Sie **A**, um den Spieler stehenbleiben zu lassen und den Gegner im Ballbesitz in einer bestimmten Entfernung zu verfolgen (benutzen Sie zum Anpassen **L**).

NEU Attacke

Drücken Sie in der Nähe des gegnerischen Spielers schnell **A**, **A**, um eine Attacke zu versuchen.

Klären

Drücken Sie **X**, um den Ball tief aus Ihrer Hälfte in Sicherheit zu bringen.

TORWARTSTEUERUNG

Torwart herausholen

Halten Sie **Y**, um den Torwart aus dem Tor herauszuholen und in Richtung des Balls laufen zu lassen, damit er ihn erobern oder die Optionen eines Stürmers einschränken kann.

Abstoß

Stoßen Sie mit **B** oder **X** ab und zielen Sie mit **L**.

Ball werfen

Benutzen Sie **L**, um einen Mitspieler in der Nähe anzuvisieren und drücken Sie zum Werfen des Balls **A**.

HINWEIS: Beachten Sie bitte, dass Sie den Torwart nicht steuern können, wenn Sie zum Beispiel im Modus „Werde zur Legende“ mit einem „Fixierten Cursor“ spielen.

GEMEINSAME STEUERUNG (Angriff/Abwehr)

Sprinten

Halten Sie zum Sprinten **RB** + **L**.

Spieleranwahl

Drücken Sie **LB**, um mit dem Cursor zu einem Spieler zu wechseln, der sich näher am Ball befindet.

KOMBINATIONSTRICKS

Wenn Sie im Ballbesitz sind, halten Sie **LB** und drücken Sie **B**, **B**, **B** oder **B**, um einen Kombinationstrick auszuführen. Wenn Sie sich mit den Tricks vertraut gemacht haben, können Sie versuchen, eigene Kombinationen zu erstellen und sich einen Vorteil gegenüber der anderen Mannschaft zu verschaffen. Weitere Informationen zu Kombinationstricks finden Sie auf Seite 11.

BEISPIELE FÜR KOMBINATIONSTRICKS

Steuerung	1. Aktion	2. Aktion	3. Aktion	4. Aktion
LB + B	Antäuschung/ Oberkörper im Lauf (R)	➤ Matthews-Finte (R)		
LB + B	Antäuschung/ Oberkörper (L)	➤ Ballstopp und Grätsche (R)	➤ Ballstopp und Grätsche (L)	➤ V-Finte (R)



STEUERUNG IN STANDARDSITUATIONEN

Um den Ball anzuschneiden, drücken Sie **B** oder **L** während die Kraftanzeige sichtbar ist.

ECKSTÖSSE

Eckstoß

Drücken Sie **B**, um einen Eckstoß mit Standardflugbahn auszuführen.

NEU Kurze Ecke

Drücken Sie **A**, um einen kurzen Pass zu einem Teamkollegen zu spielen, den Sie durch Drücken von **LB** herbeigerufen haben.

FREISTÖSSE: SCHIESSEN

Pass

Drücken Sie **A** für einen kurzen Pass, **Y** für einen tödlichen Pass und **B** für einen langen Pass. Der Ball wird in die Blickrichtung des Spielers geschossen.

Schuss

Drücken Sie **X**, um einen direkten Torschuss während eines Freistoßes zu versuchen.

FREISTÖSSE: STEUERUNG DER MAUER

Spieler springen

Drücken Sie **X**, um einige Spieler in der Mauer hochspringen zu lassen.

Spieler bleiben stehen

Drücken Sie **A**, um einige Spieler in der Mauer stehenbleiben zu lassen.

EINWURF

Einwurf

Drücken Sie **A**, um den Ball zu einem Spieler in der Nähe zu werfen. Halten Sie die Taste länger, um weiter zu werfen.

ELFMETER (die Kamera befindet sich hinter dem Schützen)

Schütze

Drücken Sie **X**, um zu schießen. Die Schusshöhe wird durch die Länge des Tastendrucks festgelegt. Sie können den Elfmeter steuern, indem Sie **L** in eine beliebige Richtung drücken, während der Spieler zum Ball läuft. Wenn Sie einen Lupfer spielen möchten, halten Sie gleichzeitig **RB** gedrückt.

Torwart

Um den Ball zu erreichen, drücken Sie **L** in die vermutete Schussrichtung des Schützen. Wenn Sie loslassen **L**, bleibt der Torwart in der Mitte stehen.

ANGRIFFSSTEUERUNG FÜR FORTGESCHRITTENE

DRIBBLING

NEU Präzisionsdribbling

RT halten + **L**

Kurzes Vorlegen

RB (zwei- oder dreimal beim Sprinten)

Langes Vorlegen

RB + **RT** + **L** oder **L** oder **L** oder **L** (beim Sprinten)

Ballannahme

L loslassen **RB**

Ballannahme und zum Tor drehen

L loslassen **RT**

NEU Vorlegen

(wenn der Spieler steht) **B**, **B** oder **A**, **A**

Über Grätsche springen

RT (kurz vor dem Kontakt)

NEU Flipper und herum

B oder **A** halten + **L**

PASS-SPIEL

Pass mit der Hacke

L + **A**

NEU Weiter Pass (Lupfer)

RT halten + **B**

Hoher tödlicher Pass

LB halten + **Y**

Doppelpass

LB halten + **A**, **Y** (kurz vor der Ballannahme)

Passen und nach vorn spurten

RT (nach dem Passen)

Manueller Pass

LT halten + **L** + **A** (oder **Y**)

Manueller langer Pass

LT halten + **L** + **B**

Frühe Flanke

LB halten + **B**

BALLANNAHME

NEU Perfekte Ballannahme

RT halten (kurz vor der Ballannahme)

NEU Stopp und Flick

B halten (kurz vor der Ballannahme)

Drehen ohne Ballkontakt

RB halten + **L** (in Bewegungsrichtung des Balls)

Durchlassen

L loslassen, **RB** halten (kurz vor Annahme eines Passes)

SCHIESSEN

Präziser Schuss

RT halten, bevor Sie **X** loslassen (während die Kraftanzeige sichtbar ist)

Heber (hoch)

LB halten + **X**

Heber (niedrig)

RB halten, bevor Sie **X** loslassen (während die Kraftanzeige sichtbar ist)

NEU Flatterball

X und erneut **X** drücken (beim Spielen des Balls)

NEU Tunnelschuss

RT halten + **X** + **L** (in Richtung eines gegnerischen Spielers in der Nähe)

NEU Manueller Schuss (hoch)

LT halten + **L** + **X**

NEU Manueller Schuss (niedrig)

LT halten + **L** + **X**, **Y** (beim Spielen des Balls)



TRICKS UND FÄHIGKEITEN

SCHNELLER ANTRITT-FÄHIGKEITEN (in der Nähe des Gegners)

Schneller Antritt	(wenn der Spieler steht) halten + +
Schneller Antritt (Diagonalmitnahme)	(wenn der Spieler steht) halten + + oder
Sprint	(beim Dribbling) halten +
Sprint (Diagonalmitnahme)	(beim Dribbling) halten + + oder

SCHULTERTÄUSCHUNGS-FÄHIGKEITEN (beim Stehen)

Oberkörpertäuschung	halten oder halten
Matthews-Finte	halten + oder halten +
Seitliche Matthews-Finte	halten + oder halten +

ÜBERSTEIGER-FÄHIGKEITEN

Übersteiger 1	oder
Rückwärts-Übersteiger	oder
Übersteiger 2	(beim Dribbling) halten + oder halten +
Angetäuschter Übersteiger	(wenn der Spieler steht) halten + oder halten +
Außenrist-Übersteiger	(wenn der Spieler steht) halten + oder halten +

BALLSTOPP-FÄHIGKEITEN (beim Stehen, wenn nicht anders angegeben)

Durchziehen	oder drücken
L-Finte (Spielfuß rechts)	halten +
Ballstopp mit Wende (Spielfuß rechts)	halten + (oder bei linkem Spielfuß)
Hackenfinte	halten + oder halten +
Hackentrick zur Mitnahme links oder rechts	halten + oder (funktioniert auch beim Dribbling; umgekehrte Richtungen bei linkem Spielfuß)
Innenpreller	halten + (funktioniert auch beim Dribbling)
Innenpreller im Lauf zur Diagonalmitnahme	halten + oder (funktioniert auch beim Dribbling)

ANDERE FÄHIGKEITEN

Elastico (Spielfuß rechts)	(beim Dribbling) + (umgekehrte Richtungen bei linkem Spielfuß)
Umgekehrter Elastico (Spielfuß rechts)	(beim Dribbling) + (umgekehrte Richtungen bei linkem Spielfuß)
Roulette	(beim Dribbling) oder (manche Spieler verwenden eine Variante mit einem Fuß)
Überkreuz-Drehung	(beim Dribbling) + oder +
Vorwärtsschnipser	(beim Dribbling) halten + oder
Regenbogenschnipser	(beim Dribbling) ,
Sombrero	(nach Ausführung des Flicks) + halten (in Richtung des Gegners)
Tunnelpass	+ halten + (in Richtung des Gegners)
Außen herum	(in der Nähe des Gegners) + halten + oder
Seitwärts-Dribbling	halten + oder
Seitwärts-Übersteiger-Dribbling	(beim linken Seitwärts-Dribbling) halten + (oder umgekehrte Richtung bei Bewegung nach rechts)
Seitwärts-Übersteiger	(beim linken Seitwärts-Dribbling) halten + (oder umgekehrte Richtung bei Bewegung nach rechts)



ABWEHRSTEUERUNG FÜR FORTGESCHRITTENE

FORTGESCHRITTENE ABWEHR

NEU Defensivverfolgung

Steuerung freier Spieler

RT halten + **L** (während Sie in Richtung des gegnerischen Spielers im Ballbesitz stehen)

R (in Richtung des Mitspielers, den Sie steuern möchten)

TOWARTSTEUERUNG

Ball fallenlassen

RB (ohne weitere Eingaben)

Torwart steuern (nicht in Onlinespielen)

LB + **R**, **L** (**LB** + **R** erneut, um Steuerung freizugeben)

STEUERUNG IN STANDARDSITUATIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Eckstoß

- Niedrige Flanke: **L** halten + **B**
- Auf dem Boden: **L** halten + **B**

Freistoß: Langer Pass

- Hoher Ball: **RT** halten + **B**
- Niedriger Ball: **L** halten + **B**
- Auf dem Boden: **L** halten + **B**

Freistoß: Schießen

- Starker Schuss: **RT** halten + **X**
- Relativ stark: **X**, **Y**
- Normal: **X**
- Relativ schwach: **X**, **A**
- Schwacher Schuss: **L** halten + **X**

Flatterball-Freistoß

X, **X** (beim Berühren des Balls)

Spieler und Position ändern

LB + **RB** (Optionen durchschalten)

Zweiter Spieler führt Freistoß aus

LB halten + **B** oder **Y** oder **X**

Zweiter Spieler gibt den Ball ab

LB halten + **A** (danach kann der erste Spieler den Ball abgeben/schießen)

Spieler zur Mauer hinzufügen/aus der Mauer entfernen

LT (Spieler zur linken Seite hinzufügen) oder **RT** (Spieler zur rechten Seite hinzufügen)

Nach vorn laufen:

B

Andere Spieler springen

Nach vorn laufen:

B + **A**

Andere Spieler bleiben stehen

Zufällig

Ohne Eingabe führen die Spieler eine zufällige Aktion aus

SPEZIALTECHNIKEN UND -STEUERUNGEN

NEU Schussantäuschung 1

B oder **X**, **A**

NEU Schussantäuschung 2

A oder **Y**, **RB** + **RT**

NEU Erste Finte 1

A

NEU Erste Finte 2

RB + **RT**

Spieler steuern, während der Ball in der Luft ist

RT halten + **L** (Spieler in der Nähe des Balls steuern)

Schneller Neustart

L + **A** oder **Y**

Schwalbe

LB + **LT** + **RT** + **RT**

Mitspieler-Steuerung (unterstützt)*

Y halten + **R** (in Richtung des Mitspielers, um ihn in die gegnerische Hälfte laufen zu lassen)

Mitspieler-Steuerung (manuell)*

R halten + **B** (in Richtung des Mitspielers; danach können Sie die Steuerung mit **R** übernehmen)

Standardtaktik 1–4 ändern

Steuerkreuz → (siehe „Standardtaktiken“ auf Seite 14)

Taktiken aktivieren/abbrechen

Steuerkreuz ↑ oder ← oder ↓ drücken, um Taktiken zu aktivieren/abzubrechen

Offensiv-Ausrichtung ändern

- Erhöhen: **LT** halten + Steuerkreuz ↑
- Verringern: **LT** halten + Steuerkreuz ↓

* Die Mitspieler-Steuerung können Sie entweder „unterstützt“ oder „manuell“ ausführen. Standardmäßig ist sie auf „unterstützt“ eingestellt. Möchten Sie lieber „manuell“ steuern, was Ihnen mehr spielerische Möglichkeiten eröffnet, so ändern Sie bitte die Einstellung in „Persönliche Daten“/„Tastenkongfiguration“.

Durch die „Steuerung freier Spieler“ in Standardsituationen können Sie Spieler steuern, die nicht im Ballbesitz sind, indem Sie **R** in ihre Richtung drücken. Drücken Sie danach **B** oder **A**, um den Freistoßspieler den Ball an ihn abgeben zu lassen. Bei Einwürfen drücken Sie **A**.



Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

JUGENDSCHUTZ

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf.

Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

ONLINE-VORBEREITUNGEN UND WICHTIGE INFORMATIONEN

Einzelheiten zu Betriebsrichtlinien, die Vereinbarung über Onlinedienste, wichtige Informationen sowie Hinweise über benötigte Geräte und Netzwerkumgebungen finden Sie auf dem offiziellen PES 2013-Portal unter:

www.konami.jp/we/online

Um online spielen zu können, benötigen Sie einen gültigen Xbox LIVE-Account.

Nachdem Sie den Online-Modus gestartet haben, wird eine Reihe von Informationen angezeigt, darunter Wartungszeiten und Wettbewerbspläne.

Wenn Sie mit PES zum ersten Mal online gehen, müssen Sie Ihre persönlichen Nutzerdaten erstellen, die später nicht mehr gelöscht werden können. Danach können Sie unter Berücksichtigung folgender Punkte spielen:

- Halten Sie sich bitte an entsprechende Gesetze und Dienstvereinbarungen, wenn Sie online spielen. Seien Sie anderen Benutzern gegenüber bitte IMMER FREUNDLICH.
- Wenn Sie ein drahtloses Netzwerk verwenden, kann die Verbindung unter Umständen durch elektrische Geräte wie zum Beispiel Mikrowellen und schnurlose Telefone unterbrochen werden.
- Die Verbindung während eines Spiels bitte NICHT ABSICHTLICH TRENNEN.
- Stellen Sie sicher, dass Sie genug Zeit haben, um Ihre Spiele abzuschließen.
- Spielen Sie hart, aber bleiben Sie fair!

HÖFLICHKEITSSTUFE

Jedem Nutzer wird basierend auf seinem Verhalten während der Onlinespiele eine Höflichkeitsstufe zugewiesen. Alle Nutzer beginnen mit der Bewertung „A“, die sich jedoch durch häufige Verbindungsabbrüche verringern kann. „C“ ist die niedrigste Bewertung, die zu einem Ausschluss von der Teilnahme an Wettbewerben führt. Andererseits können Sie durch eine große Anzahl abgeschlossener Spiele und Fairness Ihre Bewertung auf AA und sogar AAA erhöhen. Solange Sie also fair spielen und ihre Partien abschließen, wird sich Ihre Bewertung verbessern.

Sollten Sie von der Teilnahme an Wettbewerben ausgeschlossen werden, können Sie Ihre Stufe erhöhen, indem Sie eine bestimmte Anzahl Spiele ordnungsgemäß abschließen.

WICHTIGER HINWEIS ZU BELÄSTIGUNGEN UND SCHUMMELN

KONAMI behält sich das Recht vor, Personen zu bestrafen oder auszuschließen, die schummeln oder per Chat-Funktion andere Spieler belästigen. Die Strafe wird von KONAMI festgelegt und kann zu einem vorübergehenden oder dauerhaften Ausschluss von der Nutzung der Chat-Funktion oder des Online-Spiels (auch ohne vorherige Warnung) führen.

Wir danken für Ihr Verständnis und Ihre Fairness.



Konami Digital Entertainment GmbH

President: Shinji Hirano

General Manager: Martin Schneider

Senior European Brand Managers & PES Project Leaders: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Brand Coordinator: Martin König

Special Thanks: Toru Kato, Manoroito Hosoda, Kei Masuda, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Naoki Morita, Satomi Morita, Mitsuru Nakadai, Naoya Hatsumi, Ippei Nio (all KDE-J) and all members of PES Productions Borja de Altolaguirre, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Gavin Johnson and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecoplay) | Alevtina Labyuk, Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaidan, Hampus Löfkvist & Ornella Roccoletti (UEFA) | Mark Bamber, Adam Bhatti, Alan Curdie, Suffwan Eltom & Asim Tanvir | Steve Merret (Voltage PR) and all the great PES players around the world!

Manual Design: an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipeur, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen Siegersbrunn. © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC. ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel. Officially licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers. © S.L.B. Produto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Clube Goianiense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Club de Regatas Vasco da Gama. © Adago, Paris 2012./Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under licence. ©2012 Konami Digital Entertainment

PRODUCT SUPPORT

games.konami-europe.com/support

Konami-Helpline-Nummer für Deutschland: 0900 1 10 19 66

(Dieser Service kostet 1,86 Euro/Minute und ist ausschließlich aus dem deutschen Festnetz zu erreichen. Bitte holen Sie vor dem Anruf die Genehmigung des Rechnungszählers ein!)

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.